IN ALLEGATO UN DVD CON DEMO GIOCABILI E TRAILER

Da 22 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC

THE GAMES machine

PRESENTA
Una raccolta imperdibile!
12 numeri di TGM in PDF
Tutti organizzati su DVD!

SUL DVD!
DEMO
StarCraft II: Wings of Liberty, Create, The Ball, Kaptain Brawe, Bejeweled 3

VIDEO!
TRAILER
Battlefield: Bad Company II, BioShock 2, Call of Duty: Black Ops, World of Warcraft: Cataclysm, Dawn of War: Chaos Rising e tanti altri...

THE GAMES MACHINE!
IN DIGITALE
Tutti i numeri di TGM del 2010 in formato PDF!

DOSSIER
★ I GIORNI DEL FALLOUT
★ QUESTO È IL VIETNAM, SIGNORI

VIDEOGAMES N°33 - BIM. - ANNO 2011 - € 7,90

M-DIS DISTRIBUZIONE S.P.A. - MILANO

UN ANNO DI TGM SU UN DVD!

The Games Machine in formato PDF è già di per sé una cosa bella. Se poi i PDF sono anche organizzati su un DVD e si possono esplorare con una pratica interfaccia, la cosa diventa fantastica. Quando poi insieme ai PDF ci sono anche i demo e i trailer di grandi giochi del 2010... Be', allora le parole vengono a mancare!

Per eplorare il DVD basta inserire il supporto digitale nel lettore del computer e attendere che l'interfaccia venga visualizzata nel browser Internet predefinito. Se la funzione autorun del PC è disattivata, bisogna aprire manualmente il disco e cliccare sul file index.html.

Nella sezione PDF TGM 2010 sono elencate le copertine di tutti i numeri del 2010 di The Games Machine. Per iniziare a leggere una rivista è sufficiente cliccare su una copertina e quindi cliccare ancora sul suo ingrandimento.

I demo selezionati sono StarCraft II: Wings of Liberty, Create, The Ball, Kaptain Brawe e Bejeweled 3. Per giocarci è prima necessario installarli, seguendo il link presente nella sezione Demo del DVD.

Nelle Utility sono disponibili le versioni più aggiornate di Adobe Reader per visualizzare i PDF, WinZip per gestire i file compressi e VLC media player, il lettore multimediale più versatile ed efficiente che si possa trovare sul mercato.

Battlefield: Bad Company II, Call of Duty: Black Ops, BioShock 2 e World of Warcraft: Cataclysm sono solo i primi dei 13 favolosi trailer presenti sul DVD. Per guardarli è possibile utilizzare VLC media player, il lettore multimediale disponibile nella sezione Utility del DVD.

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Davide Tosini
iltoso@sprea.it

REDATTORI
Mirko Marangon, tmb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikko@sprea.it

IMPAGINAZIONE
Nicolò Digiuni
nicolodigiuni@sprea.it

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Glitch snc
www.glitch-visual.com

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Marina Albertarelli
marinaalbertarelli@sprea.it

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1
Fax (+39) 02.92432236
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

STAMPA
Roto 2000 - Casarile (MI)

CARTA
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

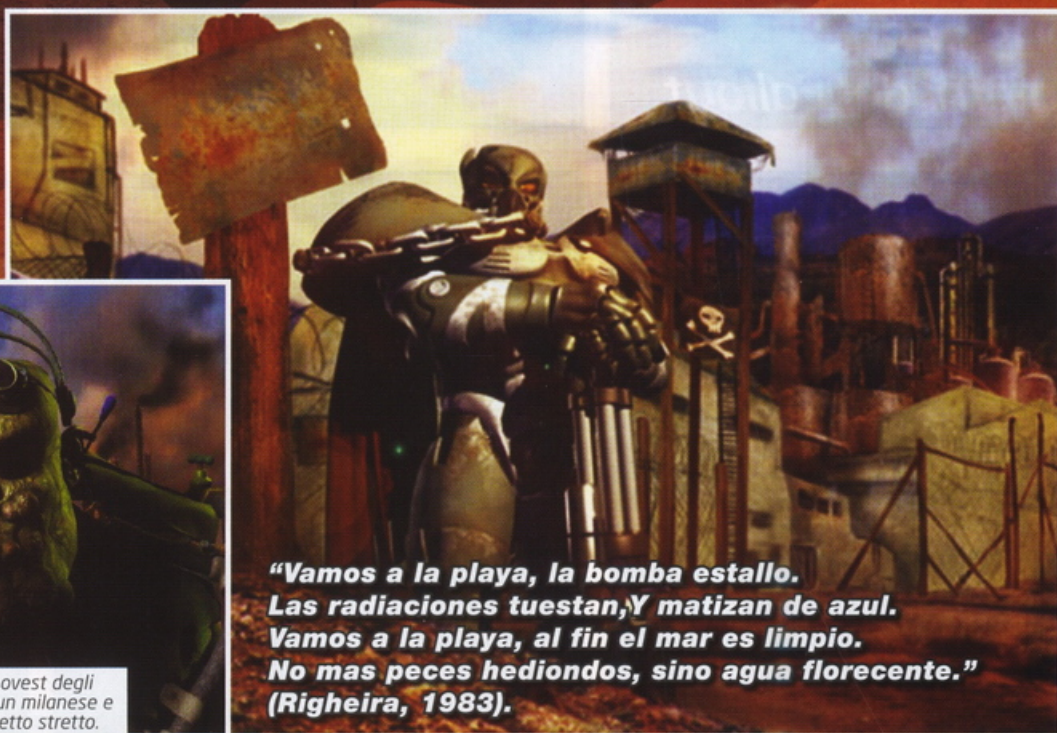
DISTRIBUTORE
M-Dis Distribuzione Media S.p.A.
Milano

VIDEOGAMES
Pubblicazione registrata al Tribunale di Milano con il n. 124 del 10/03/1997.
Una copia: euro 7,90.

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

A cura di: Mario Baccigalupi (Secondvariety@sprea.it)

I giorni del Fallout

Magari, i Super-mutanti delle coste est e ovest degli U.S.A. non si capiscono nemmeno, come un milanese e un cagliaritano che parlano il proprio dialetto stretto.

***"Vamos a la playa, la bomba estallo.
Las radiaciones tuestan, Y matizan de azul.
Vamos a la playa, al fin el mar es limpio.
No mas peces hediondos, sino agua florecente."
(Righeira, 1983).***

Alla fine, tra citazioni cinematografiche e riflessioni dai toni quasi "programmatici", per introdurre questo scritto sulla saga di Fallout ho scelto una hit della canzone pop italiana anni '80 (chissà, forse rischio di far vomitare il ToSo)(no, li ho apprezzati, i Righeira. Poco, ma li ho apprezzati. ndToSo), firmata da due matti con gli occhiali da sole e la faccia provocatoriamente seria. Avrei potuto usare anche il brano Tropicana, di Gruppo Italiano, perché anch'esso rimane in equilibrio tra toni spensierati e descrizione dell'apocalisse nucleare. Probabilmente, riferendomi a un simile caposaldo del videoludo, avrei dovuto citare una delle band internazionali più conosciute e impegnate, ma mi piace pensare all'universo di Fallout come a un oggetto strano, che pone sulla stessa soglia il sacro e il profano, la letteratura e i fumetti più popolari, scenari grevi e allegre canzonette. E allo stesso tempo immagino Tim Cain, Leonard Boyarsky e Christopher Taylor con il para-naso sotto il sole di Laguna Beach, nella Contea californiana di Orange, a progettare la distruzione dell'"American way of life" in una nuova declinazione videoludica, al contempo lontana e vicinissima ai precedenti modelli letterari e cinematografici: un mondo fatto di super-mutanti e nuove razze da discriminare, di rifugi antiatomici progettati non per difendere la popolazione, bensì per beffardi esperimenti sociologici, dove la follia del genere umano è stata la causa, prima ancora della conseguenza, del conflitto nucleare.

IL SORRISO DEL PIP BOY

In diversi dossier abbiamo cominciato a "decostruire" le ispirazioni per il soggetto e la sceneggiatura dell'affresco post-atomico di Black Isle Studio, prendendo in esame lo straniante look "anni '60" e le numerose citazioni a opere di fiction di vario genere e levatura. In questa sede non possiamo che ritornare, ad esempio, sugli influssi che la figura di Mad Max ha esercitato sull'ideazione della saga, con particolare riferimento agli ultimi due capitoli della trilogia diretta dall'australiano George Miller. Bartertown è il modello perfetto per le città di un RPG post-atomico, con le sue masse di mercanti, i predoni e i carismatici "villain" ai vertici della società, ma anche le comunità barricate nel deserto, oppure in mezzo a canyon e grotte diroccate, lasciano ampio spazio all'immaginazione di un game designer. Il film più recente (Miller ne ha in cantiere un altro, senza Mel Gibson, ma la fase di pre-produzione sembra non finire mai) è uscito nel 1985, in tempo per venir metabolizzato e debitamente ampliato in diverse direzioni, così da alimentare un videogame di ruolo vasto e sfaccettato come Wasteland di Interplay: il titolo fonda il suo successo, direi con pari importanza, sul peculiare soggetto e sulle solide meccaniche di ruolo, oltre che su soluzioni tecniche piuttosto avanzate per il 1988. Da una parte ci sono le regole create da uno dei più validi autori di RPG cartacei, lo scrittore Michael A. Stackpole, dall'altra "cosucce" come la persistenza delle modifiche agli scenari rispetto ai passaggi precedenti del party, oggi assunta come una caratteristica scontata ma davvero ostica per un programmatore di fine anni '80. Al centro, però, rimane l'idea di un'ambientazione "disperata" e crepuscolare, capace di attraversare un decennio nella testa di Brian Fango e soci per poi venir offerta alla creatività di Black Isle Studios: da qui in avanti, la storia (ben nota a molti tra di voi) contempla un paio di situazioni incidentali che in seguito sarebbero state considerate, paradossalmente, del-

BARTERTOWN È IL MODELLO PERFETTO PER LE CITTÀ DI UN RPG POST-ATOMICO, CON LE SUE MASSE DI MERCANTI, I PREDONI E I CARISMATICI "VILLAIN" AI VERTICI DELLA SOCIETÀ

Nei primi due Fallout una sola schermata mostrava contemporaneamente S.P.E.C.I.A.L., attributi derivati, skill, tratti e karma.

La sagoma dell'eroe di Fallout, fasciato nell'armatura di pelle, ricorda il leggendario Ken della Scuola di Okuto, "figlio" orientale di Mad Max.

Un'immagine dallo sviluppo di Van Buren mostra in modo chiaro una delle ispirazioni centrali di Black Isle Studios.

Il nuovo Pip Boy, serie 3000, accentra in sé gran parte delle funzionalità per gestire il carattere e accedere alle risorse.

I Super-mutanti, in termini estetici e "comportamentali", sono creature vicine agli orchi dell'immaginario fantasy.

La fantascienza degli anni '50 e '60 è protagonista dell'impianto visivo di Fallout: questo è "Il pianeta proibito", liberamente tratto da "La Tempesta" di Shakespeare.

le fortunate coincidenze. Prima di tutto, il marchio di Wasteland è rimasto al publisher originale, che non era Interplay bensì Electronic Arts, e questo ha "costretto" il team alla costruzione di un universo totalmente nuovo. Tenendo conto delle mutazioni nello scenario geo-politico di fine secolo, nel background di Fallout la corresponsabile dell'escalation militare non è più la Russia, portata a più miti consigli dal crollo della sua economia, bensì la Cina, con i suoi miliardi di bocche da sfamare e cervelli da utilizzare. Ben più importante, però, è la visione grottesca e quasi "ucronica" di un futuro fondato sull'estetica e le dinamiche sociali degli "esplosivi" anni '60, capace di stridere con le miserie postatomiche e di dar vita a qualcosa di unico, anche al di fuori del nostro medium di riferimento. Quello a cui si riferisce BIS è il decennio del boom economico e dei progetti per il futuro, della grande fiducia nella chimica e delle pubblicità più famose della Coca (Nuka) Cola, ma è anche il periodo in cui nasce la paura per una guerra definitiva, mentre il governo U.S.A. disintegra pupazzi e città di legno nel cuore del deserto. I piccoli americani assistono a proiezioni di cartoni animati didattici che, tra una lezione sull'igiene orale e una sull'alimentazione, trovano il tempo di spiegare come comportarsi in caso di attacco nucleare, attraverso sequenze di bambini che corrono diligenti nelle cantine o nel rifugio antiatomico del proprio previdentissimo "daddy". Nella fattispecie, l'amichevole ragazzino del Pip Boy è da considerarsi una proiezione di questa controversa realtà, e sotto la stessa luce vanno inquadrate le sue spiegazioni sui principi e il funzionamento di droghe e armi di Fallout, servite con il sorriso smagliante delle occasioni più liete.

GLI ANNI '60 SONO IL DECENNIO DEL BOOM ECONOMICO E DEI PROGETTI PER IL FUTURO, MA ANCHE IL PERIODO IN CUI NASCE LA GRANDE PAURA NUCLEARE

GURPS, A NEVER PUBLISHED POST-NUCLEAR ADVENTURE

Il secondo incidente "fortunato", a cui si deve il nome stesso di Fallout, riguarda il cambio in corsa del sistema di ruolo alla base del gameplay. Le virgolette sono d'obbligo, però, perché in questo caso la virata ha fatto guadagnare al titolo in termini di personalità, ma non al punto da rendere irriconoscibile, nelle regole di gioco, la base del Generic Universal RolePlaying System. Il sistema di Steve Jackson Games, studiato per potersi adattare a qualsiasi ambientazione, è stato inizialmente adottato da Interplay e BIS per diversificare il proprio RPG dai titoli basati sui rule-set di D&D, in voga allora come negli anni a venire, ed è impossibile non riconoscere in Fallout il mantenimento di alcuni importanti aspetti, anche dopo il divorzio con il produttore texano. Nessun lancio (virtuale) di dadi sottende all'assegnazione dei punti per le caratteristiche di base, lasciando al giocatore la libertà di distribuire le risorse assegnate per la costruzione del personaggio; tra le similitudini, troviamo anche il sistema degli attributi derivati e delle skill, i cui valori restano profondamente legati alle caratteristiche principali, insieme alla gestione dei bonus/malus trasposta in Fallout con l'intuitiva definizione di "Traits". La decisione di rendere in percentuale la potenza di un'abilità, quasi a indicare il freddo calcolo di una macchina, segnala però gli sforzi del team nel definire i dettagli capaci di suggerire, in un modo o nell'altro, l'aura fanta-apocalittica dell'ambientazione. La sigla S.P.E.C.I.A.L. non ha bisogno di presentazioni, naturalmente, ed è certo il più importante fra gli acronimi dell'universo di Fallout (spesso al servizio della trama, come il F.E.V. e il G.E.C.K.), perché corrisponde all'ampliamento a sette degli attributi base (Strength, Perception, Endurance, Chari-

Sulla rete si trova davvero di tutto: questo è Mad Max, che incrocia un possibile eroe di Fallout. Al suo fianco, il papà di Dogmeat.

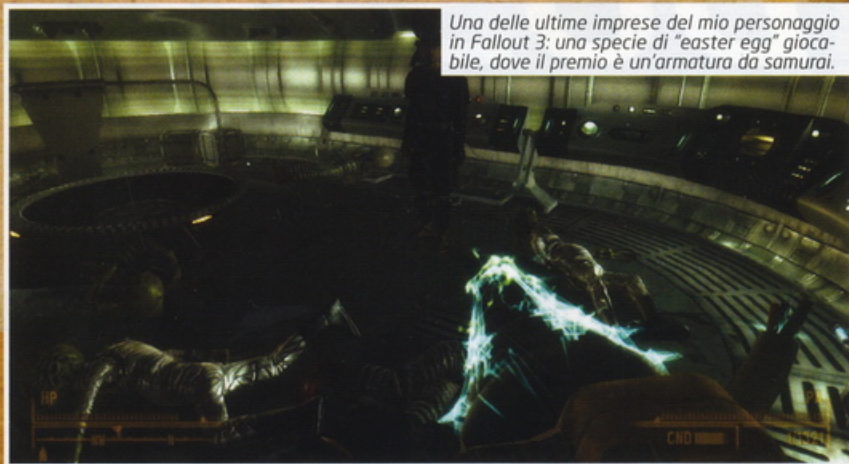
Il progetto Van Buren prevedeva una visuale vicina a quella degli episodi precedenti, nonostante il passaggio a un engine in tre dimensioni.

Per una volta, il rapporto tra videogame e narrativa si è invertito: Fallout ha avuto una grande influenza su Dmitry Glukhovsky, nell'ideazione del romanzo Metro 2033.

sma, Intelligence, Agility, Luck). In termini numerici e quantitativi vengono riviste anche le succitate abilità e i "derivated attributes", oltre ai meccanismi dietro ai perks, mentre il combattimento a turni si arricchisce, insieme alle dinamiche pensate per le armi da fuoco, di un peculiare sistema per la mira selettiva, che tiene conto della distanza, delle nostre caratteristiche di ruolo e della vulnerabilità del nemico, diversa per ogni porzione anatomica. Ancora una volta, siamo davanti a uno stratagemma per ampliare il ventaglio delle opportunità e suggestionare, al contempo, con una nuova interfaccia dal gusto retro-fantascientifico. Gran parte dei tratti fin qui descritti sono stati trasposti con una certa fedeltà in Fallout 2, sul quale BIS ha lavorato di fino per perfezionare ulteriormente il gameplay, eliminare alcuni punti morti e rendere le quest ancora più difficili (incredibile, eh? Il trend era quello...). Tra le novità più importanti, va sicuramente menzionata la maggiore complessità delle missioni sotto il profilo dell'esplorazione, che costringe a visitare luoghi remoti e alimenta, così, lo spirito da "on the road" post-apocalittico di Fallout. Vengono inoltre introdotte alcune modifiche ai compagni artificiali, come la capacità di crescere di livello, selezionare l'equipaggiamento migliore e rifiutare l'aiuto all'eroe, a seconda del suo valore di karma: caratteristiche e skill sono però invisibili, e anche l'introduzione dei comandi per il combattimento rimane basilare, probabilmente perché nelle logiche di Fallout nessun elemento deve distrarre dalla crescita del proprio personaggio, unico depositario nei gusti, dello stile e dell'etica di ogni giocatore.
Questo principio, almeno, è valido per tutti gli RPG prodotti all'interno della serie, ma non per Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Sviluppato dagli australiani di Micro Fortè, il gioco usa il sistema S.P.E.C.I.A.L. per costruire un gameplay totalmente diverso, negli obiettivi di base come nell'interazione con l'universo delle Wasteland: le dinamiche dell'azione si muovono esclusivamente sul trittico brifieng-equipaggiamento-missione, in un combat-game a turni ben realizzato sul piano tecnico e concettuale, con l'aggiunta di una modalità non troppo lontana dal real time. In sostanza, un prodotto solido e divertente da giocare, addirittura influente a livello visivo per alcuni videogiochi di epoca successiva, come S.T.A.L.K.E.R., anche se tali qualità non sono bastate a rientrare nei cosiddetti "Canoni di Fallout", una specie di chiesa integralista oggi retta da Bethesda (si scherza, eh...). Per quanto non mi piaccia la difesa, quasi religiosa, dei "dogmi" di una saga, devo dire di essere in qualche modo d'accordo: al di là delle variazioni a livello di background e giocabilità, in Tactics si è scelto di abbandonare in gran parte riferimenti al gusto "sixties", così tipico di Fallout e del suo inconfondibile scenario. Esperimento da non ripetere e che mai verrà ripetuto, nei secoli dei secoli.

SAREBBE INTERESSANTE VERIFICARE COSA SAREBBE SUCCESSO SE LA PRIMA STESURA DI FALLOUT 3, ALTRIMENTI NOTA COME VAN BUREN, FOSSE ARRIVATA SUGLI SCAFFALI

MA QUANTO È FASCINOSO IL NOME VAN BUREN?

Le ipotesi sono sempre affascinanti, e sarebbe bello verificare cosa sarebbe successo se la prima stesura di Fallout 3, altrimenti nota come Van Buren, fosse arrivata sugli scaffali. Non so se questo avrebbe cambiato le sorti dei rimanenti Black Isle Studio, guidati da Chris Avellone ma privati di parecchie teste di serie (che fondarono Troika Games), e sarebbe ancora più difficile immaginare il mancato intervento di Bethesda sul marchio di Fallout, che oggi rappresenta la software house al pari della saga di The Elder Scroll. Di sicuro, però, sappiamo che Van Buren si sarebbe avvicinato considerevolmente ai suoi predecessori, portando nell'epoca degli engine tri-

Una delle ultime imprese del mio personaggio in Fallout 3: una specie di "easter egg" giocabile, dove il premio è un'armatura da samurai.

dimensionali lo stesso gameplay a turni e una variante in real time: in questo caso è rimasta addirittura una "testimonianza" giocabile, attraverso una tech-demo divulgata nel 2007, completa di creazione del personaggio e varie opportunità per saggiare il combattimento e le opzioni per il dialogo, decisamente superiori a quelle del passato. Solo in parte, però, è possibile immaginare il disegno complessivo di BIS sul nuovo capitolo, che avrebbe dovuto far partecipare l'eroe a una guerra fra la Confraternita d'acciaio e la Nuova Repubblica della California, lasciando nelle sue mani l'esito del conflitto e così le sorti della regione (in questo caso, il sudovest degli Stati Uniti). Chiaramente, a livello tematico vien quasi da evocare un paragone con Fallout 3 di Bethesda Softworks, in merito agli equilibri possibili tra l'eroe, le forze dell'Enclave e la stessa combriccola di boy-scout corazzati: ma, naturalmente, nessuno sa con precisione quale sarebbe stata la profondità del gameplay di Van Buren, mentre dal 2008 è davanti ai nostri occhi la più radicale tra le riletture dell'universo di Fallout, progettata dalla casa di Oblivion dopo l'acquisto del brand da Interplay Production, nel 2004 (l'anno prima, ricordiamo, Black Isle Studios è stata sciolta ufficialmente). In un RPG in tempo reale, per di più con un sistema di controllo ibridato con gli FPS, il range di sopravvivenza del giocatore non poteva che essere ampliato, perché è impossibile gestire con precisione ogni singola opzione di attacco e movimento. D"altronde, la software house aveva già mostrato lungo la serie di The Elder Scroll le sue priorità per la programmazione di un moderno videogioco di ruolo, atte a renderlo autonomo e più "automatico" rispetto ai modelli derivati dai rule-set cartacei. Il terzo episodio ufficiale non può inoltre uscire dai "Fallout Canon", semplicemente perché ora è Bethesda a decidere cosa includere nello storyline "vero" della saga: ad esempio, se la nuova idea per i Super-Mutanti fosse appartenuta a Fallout Tactics o, peggio, al povero Fallout: Brotherhood of Steel (no, nessun errore, intendo proprio il noiosissimo gioco per PS2 e Xbox) di sicuro sarebbe risultata al di fuori dei canoni ufficiali, mentre a Fallout 3 è stato concesso il lusso di raccontare di due etnie diverse e separate, senza alcun legame in termini di origini. Questa considerazione, però, nulla toglie a un lavoro in grado di spostare una tacca avanti le capacità narrative dei videogiochi. Durante la scrittura di questo speciale ho fanaticamente reinstallato tutta la storia di Fallout sul mio PC (con l'aggiunta di un tema per Seven, che suona il tamburo della risoluzione delle quest ogni volta che mi arriva una mail), e non ho potuto fare a meno di soffermarmi un po' di più sul mio personaggio di livello trenta, in attesa del suo padrone umano nei pressi della Tempenny House: dopo 101 ore di gioco non ha ancora finito di scoprire tutte le location (e forse alcune sotto-quest), pur avendo visitato isole degne di "The Chainsaw massacre", industrie in rivolta e persino un'astronave zeppa di alieni da B-movie (anni '60, ovviamente). Il problema, però, è che il gran numero di quest l'ha fatto diventare una specie di super-uomo, ancora prima di arrivare il finale, e ora che il suo livello è salito ulteriormente qualsiasi scontro non può che trasformarsi in frattaglie volanti e nuvole di sangue. Ora, il mio eroe può solo decidere quale parte del corpo staccare a un nemico, fosse anche un Deathclaw o un gigantesco mutante dentro a una gabbia, ma la nostalgia per le difficili mattanze degli esordi comincia a farsi sentire. Non c'è niente da fare, devo salutare il mio amico e lasciarlo al suo destino, tanto ha armi e abilità sufficienti da non temere nulla da nessuno. Probabilmente è arrivata l'ora di lanciare un uomo nuovo sulle strade di New Vegas, lo sento. ■

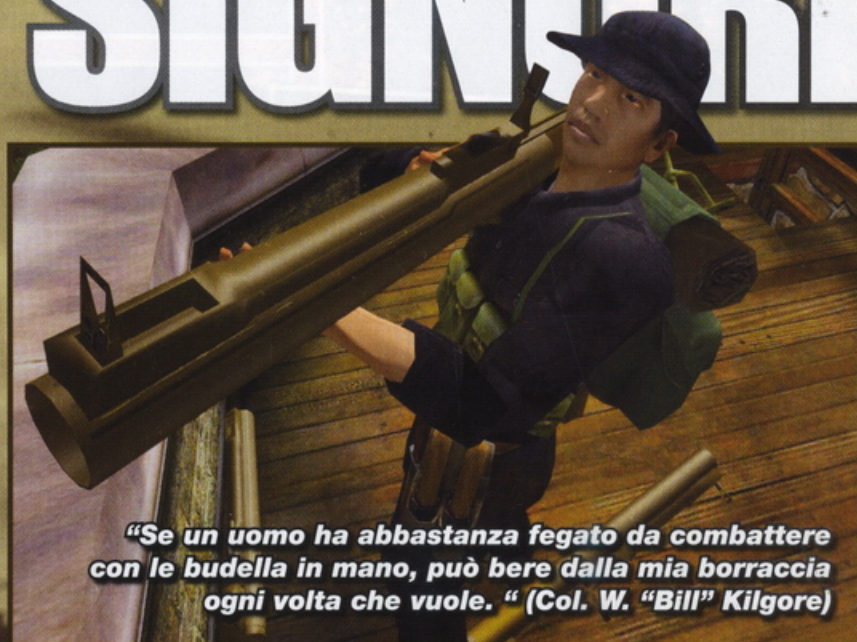
DOPO 101 ORE DI GIOCO INTORNO A WASHINGTON DC, IL MIO PERSONAGGIO NON HA ANCORA FINITO DI SCOPRIRE TUTTE LE LOCATION DI FALLOUT 3

A cura di: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

QUESTO È IL VIETNAM, SIGNORI

Inutile girarci intorno: l'idea per questo dossier mi è venuta in modo fin quasi banale, guardando tutto eccitato il trailer di Bad Company 2 Vietnam. In casi come questo, provando ansia videoludica per giochi ispirati a un simile disastro militare e umano, mi trovo combattuto tra la foga del giocatore, "drogato" da decenni di cinema e videogame a base di Vietcong, e le considerazioni su un'industria dell'entertainment che è riuscita a spremere fino all'inverosimile anche una sostanziale e tragica sconfitta, come quella subita dagli USA in Indocina. È interessante notare quanto il duraturo appeal delle opere ambientate in Vietnam, dagli anni 70' in poi, dipenda in gran parte dalle pellicole che ne hanno descritto gli aspetti più controversi, in modo critico o in senso metaforico-esistenziale: il vero "rambismo" è durato solo lo spazio di un decennio, mentre le sequenze de "Il cacciatore", di "Apocalypse Now" e di "Platoon" (più didascalico, ma interessante per la sua valenza ai limiti dell'autobiografia) continuano a essere rievocate in film relativamente recenti, come il reazionario "We Were Soldiers", e nei numerosi videogame che ne hanno riproposto le situazioni e la peculiare estetica. Sotto questo profilo, il video del DLC per BC2 non fa altro che riprendere, con misurata maestria, alcuni fra gli elementi più comuni dell'iconografia sulla materia: l'immortale "Fortunate Son" dei Creedence Clearwater Revival, già usata nelle sequenze belliche di Forrest Gump e nel nostro Battlefield: Vietnam, fa' da sottofondo al movimento degli elicotteri sulle foreste e le risaie, e la scena si chiude con un attacco della "cavalleria del cielo" su un villaggio vietnamita sul dorso di una collina. L'inquietante voce radiofonica finale, che profetizza ai "GI Joe" il ricevimento di una medaglia "solo da morti", è invece ispirata ai veri messaggi di propaganda usati da "Charlie" per innervosire i già provati americani, in ascolto nelle umide trincee in mezzo alla jungla. Di certo, non è la prima volta che simili dettagli vengono usati in un videogioco di guerra, anche nel contesto specifico del Vietnam: per questo, prima di arrivare alle recenti incarnazioni videoludiche della Sporca Guerra, passeremo in rassegna una serie di prodotti in cui, com'è successo per altre tematiche importate dal cinema, il pionierismo degli anni '80 è stato gradualmente sostituito da rappresentazioni sempre più consapevoli e precise, fino a farci sentire davvero nel cuore dell'azione, immersi fino alle ginocchia nella melma e nel sangue.

RAMBO, ROMBO E GLI ALTRI FRATELLI.

Abbiamo fatto riferimento al "rambismo" come a una caratteristica propria di un certo periodo, che grossomodo possiamo far coincidere con gli 8 anni dell'ex attore Ronald Reagan alla presidenza degli USA : le uscite dei primi tre film su John Rambo cadono durante il suo mandato, ed è noto il gradimento del presidente per il personaggio creato dallo scrittore David Morrell e portato al successo da Sylvester Stallone. Pare addirittura che Reagan, famoso per le sue doti di comunicatore, dopo la visione di Rambo 2 abbia affermato che, se mai fos-

"Se un uomo ha abbastanza fegato da combattere con le budella in mano, può bere dalla mia borraccia ogni volta che vuole. " (Col. W. "Bill" Kilgore)

IL VIDEO DEL DLC PER BC2 NON FA ALTRO CHE RIPRENDERE, CON MISURATA MAESTRIA, ALCUNI FRA GLI ELEMENTI PIÙ COMUNI DELL'ICONOGRAFIA SULLA GUERRA DEL VIETNAM.

La palette cromatica di questo screenshot, riferito a CoD:Black Ops, fa ben sperare per il livello di personalità dell'impianto grafico.

La mappa di Lost Patrol, per seguire il lungo e pericoloso viaggio della nostra squadra.

Gli RTS non hanno guardato con particolare attenzione alle ambientazioni vietnamite: quello nell'immagine è l'imminente Men of War: Vietnam.

Due marine di BFV: di fronte a problemi ben peggiori, in Vietnam i soldati smettevano molto presto di preoccuparsi della "divisa in ordine".

È NOTO IL GRADIMENTO DEL PRESIDENTE REAGAN PER IL PERSONAGGIO CREATO DALLO SCRITTORE DAVID MORRELL E PORTATO AL SUCCESSO DA SYLVESTER STALLONE.

Fuoco e acqua, nel passabile sparatutto Men of Valor di 2015.

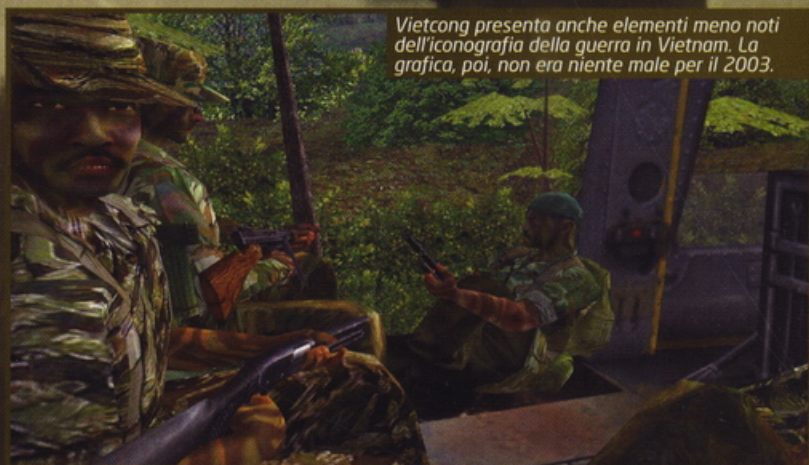
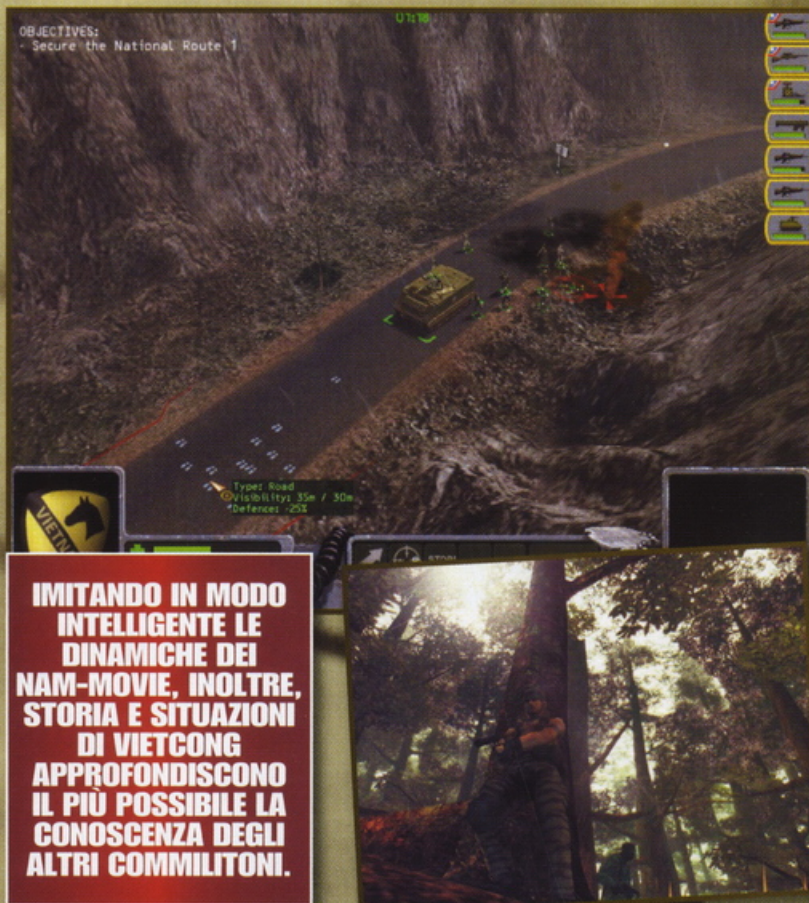
se servito un intervento degli Stati Uniti in Afghanistan, avrebbe mandato questo inarrestabile guerriero, associato in più occasioni alla fede repubblicana. E Rambo c'è andato davvero in quel martoriato paese, nella pellicola del 1988, trasformando una missione di recupero in una guerra di liberazione dall'invasore russo, inscenata senza immaginare che il vero conflitto sarebbe finito l'anno successivo (per ricominciare poi nel 2001 con nuove caratteristiche: quelli che allora erano gli alleati di Rambo oggi sono i nemici degli USA). Il film, però, si è rilevato molto meno redditizio al botteghino, probabilmente perché nel frattempo gli strascichi della Guerra Fredda hanno cominciato ad allentare la presa sui media e sul cinema, in vista della storica distensione fra Stati Uniti e URSS. Non a caso, alla fine degli anni '80 le visioni sul Vietnam sono dominate dal cinema impegnato di Oliver Stone e dal brutale Full Metal Jacket di Stanley Kubrik, ben più complesso e sottilmente analitico, attraverso sequenze che hanno saputo influenzare, come detto, opere videoludiche prodotte a più di un decennio di distanza. Nel periodo preso in esame, l'industria del videogame si è sviluppata attingendo idee e tematiche dagli altri media, e di certo non poteva trascurare il rinnovato appeal delle scorribande in Vietnam, nella declinazione "machista" portata da Stallone: il salvataggio di poveri commilitoni, abbandonati dal governo USA dopo la fine della guerra, è diventato il tema principale non solo dei film d'imitazione, come il terribile "Rombo di Tuono" con Chuck Norris (sulla stessa materia, però, è uscito anche il discreto "Fratelli nella notte"), ma anche di sparatutto a scorrimento come Missing in Action di Konami, successore di Green Berret, e come le numerose incarnazioni dello stesso Rambo, uscite a partire dal 1985. Nel primo caso, la struttura orizzontale dello scenario fa' intravedere le caratteristiche dell'ancora lontano Metal Slug di Nazca (1996), dove la liberazione di ostaggi continuerà a far parte del gameplay, mentre lo stampo di Commando (creato da Capcom negli stessi anni) è riconoscibile nella struttura di alcuni adattamenti di Rambo, arrivato successivamente su tutte le piattaforme e conosciuto altrove come R: First Blood Part II, ritardatario tie-in del secondo film. Anche il videogame sul terzo capitolo è stato sviluppato in più versioni, che comprendono gameplay nello stile dei predecessori ma anche interpretazioni molto diverse: RIII per Sega Master System, per esempio, è un semplice clone di Operation Wolf, ovvero uno sparatutto side-scrolling con mirino e supporto alla pistola ottica (in questo caso, il Light Phaser), mentre la variante che ricordo io, probabilmente la migliore, presenta una parvenza di profondità del campo visivo, con il modello bidimensionale di Stallone inquadrato di spalle e dettagli particolarmente riusciti, ovviamente per l'epoca, negli scontri ravvicinati con i boss (gli elicotteri russi, da affrontare con l'arco e le frecce esplosive).
Al di là della buona professionalità con cui i prodotti appena descritti sono stati realizzati, meritano una considerazione diversa titoli come Gunboat e Lost Patrol, sviluppati per Amiga e sistemi in DOS. Il videogame di Accolade (più di cento giochi tra la fine degli anni '80 e l'inizio dei '90) sfrutta una delle suggestioni di Apocalypse Now per imbastire un realistico simulatore di "Pibber", l'imbarcazione usata dalla Marina degli Stati Uniti lungo i fiumi del Vietnam: le missioni con la piccola nave, armata di mitragliatrici e lanciagranate, si muovono dall'Indocina alla Colombia, ma per tutto il gioco corrono le suggestioni evocate da Francis Ford Coppola nella rilettura del romanzo Cuore di Tenebra, destinate a tornare a più riprese nel mondo dei videogame (Far Cry 2, innanzitutto, ma di simili sezioni "palustri" se ne trovano a decine). Lost Patrol è invece una peculiare incursione nella strategia, dove la map-

pa tattica costituisce l'ambiente principale di gioco per impartire ordini testuali di movimento, oppure per gestire i membri della "pattuglia dispersa", ognuno con il suo grado di salute fisica e morale; in corrispondenza degli scontri, la cui frequenza è calcolata dalla CPU, si viene proiettati in sequenze action che imitano la visuale in prima persona, almeno in prevalenza, attraverso l'uso di armi come M60, fucile da cecchino e granate, addirittura con un accenno di copertura durante l'assalto dei Vietcong. L'ossessione per la soggettiva torna anche nel tie-in di Platoon del 1988, anche questo pubblicato dalla prolifica Ocean, nel tentativo di restituire la visuale del soldato nella difesa di una postazione e nell'esplorazione delle gallerie scavate dai Vietcong; gran parte del gioco, però, si regge su una struttura da classico shot'em up, solo leggermente ampliata dalla possibilità di usare diversi sentieri nella giungla. Personalmente, ricordo Platoon in modo positivo a prescindere dal valore effettivo del gioco, così come mostrato sul mio (o meglio "nostro", sennò mio fratello s'offende) ZX Spectrum: col senno di poi, probabilmente sentivo già il bisogno di un approccio più maturo agli action ambientati nella giungla vietnamita, anche se all'epoca toccava accontentarsi di rappresentazioni un po' più realistiche sul piano visivo, sull'onda delle suggestioni del film (fedelmente ispirate a veri reportage di guerra). Non sapevo, però, che per provare un "Nam-Game" davvero sensazionale avrei dovuto aspettare quasi 15 anni...

BENVENUTI A NUI PEK

Per più di un decennio, l'industria videoludica ha sostanzialmente abbandonato lo scenario della guerra in Vietnam, come pure sono stati meno frequenti i film baciati dal successo. Nel frattempo, però, il mondo dei videogame è cambiato, ovviamente in termini tecnici ma anche nell'autonomia tematica dei suoi prodotti, e nel genere bellico c'è stato spazio per un revival sul Vietnam, da affiancare all'abusata ambientazione della II Guerra Mondiale. E difficilmente poteva esserci un ritorno migliore: Vietcong, sviluppato da Pterodon in collaborazione con Illusion Softworks, rappresenta a oggi la migliore interpretazione del conflitto in un videogame, grazie a una resa molto dettagliata dello scenario storico-geografico e al credibile comportamento di una piccola squadra di specialisti, vera coprotagonista del gioco. Sulla carta, non c'è niente di diverso dallo storymode di altri FPS, anche in termini di linearità, ma nella pratica l'esperienza riesce a mettere al servizio della particolare ambientazione tutti gli elementi classici di uno sparatutto: nella giungla e nelle paludi i nemici non sono mai troppo numerosi, ed è invece della loro capacità di mimetizzarsi che dobbiamo aver paura, in un gameplay che al massimo livello di difficoltà ci ricorda quanto sia duro sopravvivere in simili condizioni; imitando in modo intelligente le dinamiche dei Nam-movie, inoltre, storia e situazioni di gioco approfondiscono il più possibile la conoscenza degli altri commilitoni, ognuno con il proprio carattere e la propria specializzazione militare, e rendono assolutamente impossibile la sopravvivenza senza l'apporto degli alleati, capaci di curarci o di avvertirci dei pericoli in mezzo alla giungla. Nell'ambito delle campagne in singolo, dopo Vietcong (e relative espansioni) il panorama si presenta variegato ma non si trovano, nella sostanza, titoli capaci di eguagliare le atmosfere e la giocabilità del gioco di IS (oggi 2k Czech): Men of Valor è un FPS realizzato con una certa professionalità, e anche Conflict: Vietnam ha svolto diligentemente il suo compito di action semplice semplice, ma per il resto il Vietnam è stato protagonista della stessa proliferazione di sparatutto anonimi riservata agli scenari sulla WWII e sugli scontri tra forze speciali e terroristi, solo in scala numericamente ridotta. Da dimenticare anche il secondo capitolo dello stesso VC, arretrato tecnica-

IMITANDO IN MODO INTELLIGENTE LE DINAMICHE DEI NAM-MOVIE, INOLTRE, STORIA E SITUAZIONI DI VIETCONG APPROFONDISCONO IL PIÙ POSSIBILE LA CONOSCENZA DEGLI ALTRI COMMILITONI.

Vietcong presenta anche elementi meno noti dell'iconografia della guerra in Vietnam. La grafica, poi, non era niente male per il 2003.

Le simulazione di velivoli e blindati della guerra in Vietnam non sono molti: questo è Whirlwind of Vietnam, incentrato sugli elicotteri.

BATTLEFIELD VIETNAM È RIUSCITO A FAR PARTECIPARE I GIOCATORI A TUTTE LE TIPOLOGIE DI AZIONI VISTE AL CINEMA, COMPRESE QUELLE LEGATE ALLA FANTERIA AVIOTRASPORTATA.

Visto che lo straccio in testa ce l'hanno solo i personaggi "cool", mi chiedo quanto sia un problema di sudore e quanto di "sboroneria".

mente e in gran parte ambientato in anonimi quartieri cittadini, e ancora peggio è andata per una delle più recenti sortite nel famoso conflitto, il secondo capitolo del già non eccelso Shellshock, che ha buttato alle ortiche l'idea potenzialmente valida della contaminazione horror, già efficacemente esplorata dal cinema in "Allucinazione perversa" di Adrian Lane. Dovrebbe andare meglio, invece, nella generosa sezione vietnamita di Call of Duty: Black Ops, fittamente intrecciata alle dinamiche da Guerra Fredda delle missioni in Unione Sovietica: sappiamo che i Treyarch non sono gli Infinity Ward (e, d'altronde, nemmeno gli IW sono esattamente gli stessi...), ma CoD:World in Conflict ha dimostrato l'ottima padronanza che gli sviluppatori hanno raggiunto nelle tecniche "distintive" della serie, per esempio nel ricorso a complessi script e nell'intervento massiccio dei compagni artificiali, comunque considerati alla stregua di carne da cannone.
Per quel che riguarda le arene multiplayer, la storia è nota e presenta un solo punto d'interesse per l'immediato futuro, come abbiamo accennato in apertura. Il comparto multigiocatore dello stesso VC si è dimostrato più che valido, con la sua struttura a classi, trainato anche dalle capacità grafiche e dalla pletora di armi realistiche viste nel singleplayer: ben 6 modalità al servizio di estenuanti confronti tra americani e Vietcong, con mappe piene di percorsi alternativi e l'aggiunta dell'opzione co-op per rigiocare le missioni della campagna, episodio ancora unico in una simile ambientazione. Per ragioni anagrafiche, però, l'appeal multiplayer di VC si era già spento quando sulla scena è apparso Battlefield Vietnam, che è riuscito a far partecipare i giocatori a tutte le tipologie di azioni viste al cinema, comprese quelle legate alla fanteria aviotrasportata. Non a caso, la coreografia del combattimento assume in BV un ruolo maggiore rispetto a Battlefield 1942, perché è questo il copione di una guerra in cui la generazione del rock'n'roll è stata scaraventata in mezzo all'inferno: a bordo di elicotteri come gli Huey, i giocatori possono ascoltare una compilation di successi anni '60 e '70, a cui si aggiunge un'esecuzione sinfonica de "La Cavalcata delle Valchirie", ovviamente per emulare le gesta del Col. William "Bill" Kilgore in Apocalypse Now. Dettagli storici sicuramente più sfumati, però, emergono in alcune caratteristiche del gameplay: la possibilità di aviotrasportare i mezzi è una di queste, in riferimento all'uso intensivo degli elicotteri in Vietnam, anche per mansioni del genere, insieme alle differenze nelle strategie belliche dei due schieramenti, forzatamente bilanciati nel gioco ma forniti, nel caso dei Vietcong, delle trappole e dalle gallerie usate nella logorante guerra contro gli americani. Tutto ciò, naturalmente, ci riporta al punto da cui siamo partiti, ovvero ai sorrisetti compiaciuti che gli amanti degli shooter competitivi hanno riservato al trailer di BC2:Vietnam. Per quanto si stia parlando di una semplice espansione multiplayer, un minimo di hype è comprensibile: in Battlefield Vietnam mancavano vere interazioni con lo scenario di gioco, e queste carenze dovrebbero scomparire nelle 4 mappe annunciate per il DLC di BC2, grazie alle caratteristiche "distruttive" del Frostbite engine. Per la verità, alla prima visione del video presentato all'E3 avevo sognato qualcosa di più corposo, come un titolo nuovo di zecca completo di storymode in stile Bad Company, e una volta appresa la notizia mi sono chiesto se questo sottogenere fosse arrivato al capolinea, venendo relegato a comparsate di lusso o a RTS di seconda fila, come Men of War: Vietnam. D'altronde, sembra che gli americani e i loro nemici si stiano impegnando parecchio, per dare agli sviluppatori nuove guerre a cui ispirarsi. ■

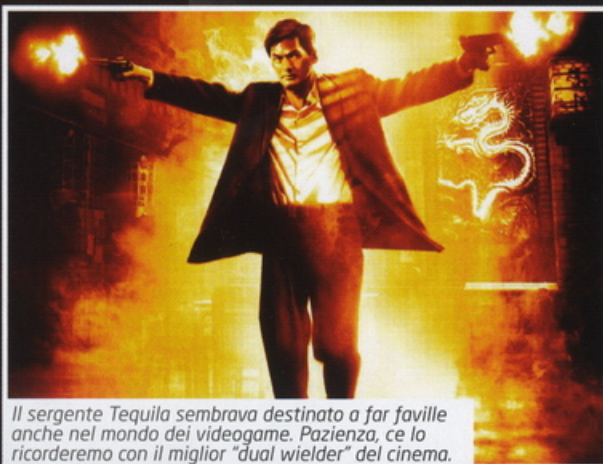
A cura di: Mario Baccigalupi (secondvariety@sprea.it)

HARD BOILED

"One more kiss, dear, one more sigh. Only this, dear, it's goodbye. For our love is such pain and such pleasure: and I'll treasure, till I die." (Vangelis, 1982)

Durante i mesi di profonda immersione in Fallout 3, ricordo di avere canticchiato brani anni '50 un po' ovunque, fino a sfinire chi deve starmi quotidianamente a fianco (che poi si è dovuto sorbire anche Elvis Presley, particolarmente adatto al sonno del pupo). In questo frangente, come in tanti altri, non ho fatto caso a questa bizzarra predilezione, probabilmente perché il mondo è pieno di suggestioni retrò di simile tenore, a cominciare dalla pubblicità: la fantascienza però ha avuto sicuramente la sua parte in questa sorta di assuefazione, contaminando con le atmosfere del noir le visioni di un futuro non troppo lontano, in cui il cinismo cospargerà di cenere ogni cosa. La pioggia incessante, un individuo che si ripara dentro il suo impermeabile sdrucito, con la faccia di chi ha già visto tutto quello che c'è da vedere, di bello e di brutto: questa, almeno, è la prima immagine che emerge dalla mia memoria visiva, mentre nell'intimo c'è la profonda disillusione e l'apparente distacco dei personaggi "hard-boiled" nei confronti della società e della loro stessa esistenza, dagli originali di Dashiell Hammett e Raymond Chandler a tutte le relative trasposizioni filmiche. Proprio questi "anti-eroi", dimentichi degli ideali del romanticismo fino a pro-

JC Denton si basa su un modello hard-boiled, molto più del successore più vicino. Restiamo in attesa di sapere che tipo di uomo sarà l'eroe di Deus Ex 3.

LA FANTASCIENZA HA CONTAMINATO CON LE ATMOSFERE DEL NOIR LE VISIONI DI UN FUTURO NON TROPPO LONTANO, IN CUI IL CINISMO COSPARGERÀ DI CENERE OGNI COSA

Il sergente Tequila sembrava destinato a far faville anche nel mondo dei videogame. Pazienza, ce lo ricorderemo con il miglior "dual wielder" del cinema.

"Hard-Boiled" è anche una mirabile graphic novel sceneggiata da Frank Miller e illustrata da Geof Darrow, vicina al tema degli androidi esplorato un mese fa.

NOIR CRIMINALI

Mafia rappresenta ancora oggi un esempio insuperato di come sia possibile aprire le porte a un passato che non c'è più: le logiche da free roaming sono state tenute a bada proprio per aumentare il senso di immersione nella storia, portando il personaggio ad azioni coerenti ed evitando gli svaghi e i divertimenti accessori... tanto, un vero duro non ha bisogno di queste cose. Di fronte a un modello come questo spariscono anche i videogame ispirati alla trilogia criminale di Francis Ford Coppola, proprio perché i due titoli de Il Padrino si sono persi in troppe divagazioni della trama e del gameplay. A proposito, il protagonista visto negli screenshot di Mafia II assomiglia incredibilmente a un giovane Marlon Brando, più vicino al personaggio di Fronte del Porto che non a Vito Corleone. L'idea mi piace, anche se 2K si basa sul classico assunto per cui "ogni riferimento a fatti o persone reali è del tutto casuale".

È di buon livello il lavoro fatto da Replay Studios per l'agente Summer, ispirato all'eroina della Seconda Guerra Mondiale Violette Tzabo.

L'agente Semion Strogov ha sangue freddo da vendere, e lo dimostra anche con nemici inediti per i videogame occidentali, come gli inglesi e gli americani.

NELLE TAVOLE A FUMETTI DI MAX PAYNE, REALIZZATE PER I PASSAGGI TRA UN CAPITOLO E L'ALTRO, RIECHEGGIANO LE VISIONI HARD-BOILED DONATE DA FRANK MILLER AL SUO SIN CITY

va contraria (che spesso arriva), hanno fornito gli stampi su cui forgiare personaggi come Rick Deckard/Harrison Ford e JC Denton di Deus Ex, giusto per tornare subito nell'ambito dei videogame. Nelle relative opere, del resto, troviamo l'emulazione fantascientifica del periodo buio della Grande Depressione, nel decennio successivo al disastro economico del 1929, caratterizzato da una miseria così profonda da riportare le nazioni a un conflitto globale, a nemmeno 25 anni di distanza dal 1918: oggi che la fame torna a riversarsi nelle strade delle grandi metropoli occidentali in modo sempre più evidente, è più facile riconoscere il valore profetico della fantascienza post-moderna, con la tecnologia e le droghe sintetiche a sostituire il fiume di alcool e sigarette fluito nei locali fumosi e mal frequentati della letteratura noir. Nei videogiochi, comunque, non entrano solo agenti veloci con pistole e impianti cibernetici, ma anche donne fatali dotate di grande carisma e personalità, ispirate a modelli moderni ma anche a eroine dei tempi che furono, come la leggendaria Mata Hari e la sfortunata Violette Szabo. Manca ancora il cliché della bionda bella e vaporosa pronta ad affidarci un incarico per poi metterci nei guai, evocato anche da un anziano Charles Bukowsky nel romanzo Pulp (pubblicato postumo nel '94, utile anche per intendere le valenze esistenzialiste della letteratura hard-boiled), ma c'è sempre il tempo di rimediare e farsi fregare dalle donne anche nei videogame, se nella vita reale non l'avete fatto abbastanza...

MAX BOILED

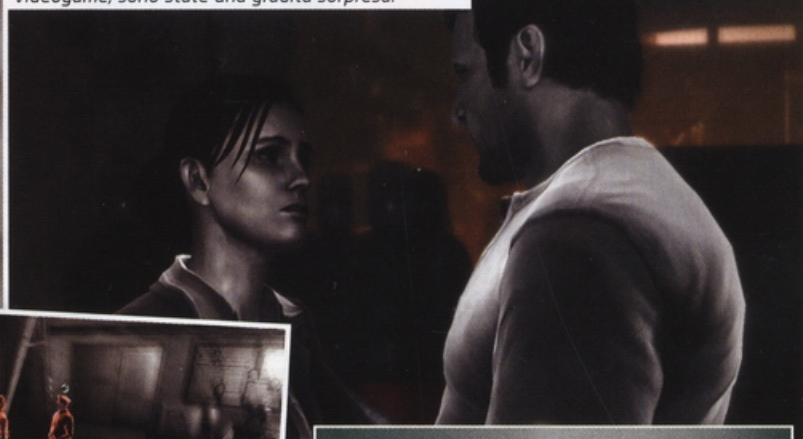
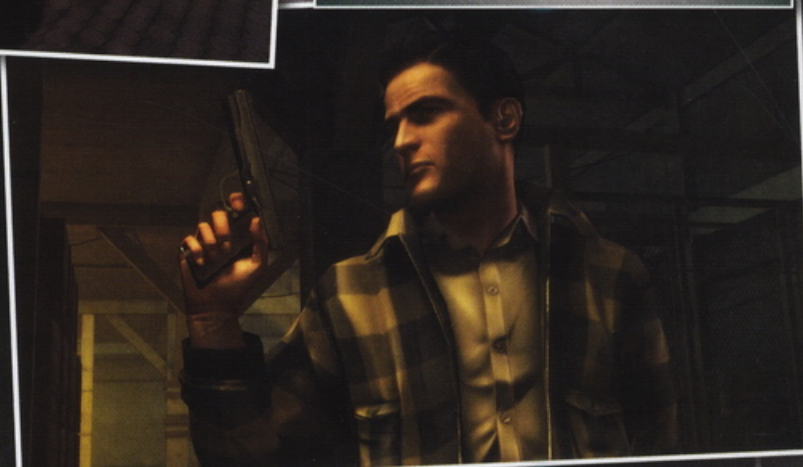
Tradotto fedelmente, "hard boiled" significa "bollito duro", come metafora della vita che brucia un uomo fino a farlo diventare tosto come un uovo sodo (immagine tipica da colazione USA. Io, oltre ai biscotti nel latte, non sono però mai andato). La definizione si riferisce principalmente al genere letterario di cui abbiamo citato poco sopra i massimi esponenti ma è anche il titolo di un film che ha saputo portare sul piano dell'azione adrenalinica le atmosfere del noir, con connotati spettacolari inediti e destinati a influenzare altri registi a venire, oltre ai più attenti sviluppatori di videogame: per chi ha assistito a questa pellicola, diretta nel 1992 da John Woo, è molto difficile trovare ancora le assonanze sbandierate da molti tra Matrix e Max Payne, al di là dell'uso comune del Bullet Time in modo tecnicamente moderno, soprattutto quando si sono viste le lunghe sparatorie del film di Woo, dove in nemici cadono a decine a ogni singolo passaggio, ovviamente in slow motion. Lo stesso regista ha voluto portare le avventure di Chow Yun-Fat/Tequila sotto forma di sequel videoludico, con Stranglehold, ma sappiamo quanto l'operazione sia riuscita solo in parte: le prospettive dei videogiochi sono enormi, anche sul piano narrativo, e approcciare il soggetto solo dal punto di vista dell'azione non è stata una buona idea, motivo per cui il lavoro congiunto con lo studio di Midway a Chicago (la città-tempio dell'hard-boiled, in questo caso, non ha portato fortuna) ha avuto come risultato uno shooter con poca anima, che imita senza troppa convinzione le logiche inventate da chi ha saputo fare davvero il suo mestiere, anche attraverso uno dei personaggi videoludici più riusciti di sempre. La tragedia su cui si fondano le azioni di Max Payne, d'altronde, è la stessa vissuta da altri personaggi della fiction, con lo sterminio della propria famiglia e il conseguente decadimento mentale del protagonista, e forse non è un caso se un espediente narrativo del genere è stato usato in modo massiccio anche nel mondo dei "comics". Di certo non pensiamo che Max Payne abbia qualcosa a che fare con l'altrettanto

dolente Nathan Never, l'agente del futuro edito da Bonelli, mentre qualche dubbio si può sollevare in merito a una libera ispirazione a Frank Castle, l'identità per nulla segreta del personaggio Marvel "The Punisher" (che, oltretutto, ha beneficiato di una discreta trasposizione videoludica, ovviamente nello stile del gioco di Remedy). Soprattutto, però, il contatto con il mondo dei fumetti si concretizza nelle ottime tavole realizzate per i passaggi tra un capitolo e l'altro di MP, condite da un azzeccato sottofondo free jazz, dove riecheggiano le visioni profondamente hard-boiled donate da Frank Miller alla sua opera più importante: in Sin City si consuma un'altra componente fondamentale del noir anni '50 ("Rapina a mano armata" di Stanley Kubrick in testa), ovvero l'attualizzazione delle tragedie di stampo shakespeariano, con buona parte dei protagonisti destinati a venir ammazzati non più da veleni e fioretti, ma da pistolettate in faccia e fucilate nella schiena. Per un videogame che aspira al successo, tuttavia, la scomparsa del personaggio chiave raramente è una buona idea, ma almeno possiamo dire con certezza che il nostro Max Payne, pur proseguendo nella sua sete di vendetta, è morto nell'istante in cui è entrato nella camera dei suoi familiari, massacrati a sangue freddo.

SPIE SOTTO LA PIOGGIA

Nel paragrafo precedente abbiamo abbandonato le rievocazioni d'epoca per privilegiare le suggestioni evocate dal titolo del dossier. Più in generale, però, la vena del noir scorre potente in tante altre opere videoludiche, che hanno saputo ricostruire sotto i nostri occhi le ambientazioni e i personaggi di una certa epoca e uno specifico tipo di cinematografia. In questo senso, è difficile tracciare una linea netta che separi le storie di spie dal noir, soprattutto quando si ha a che fare con opere capaci di restituire al meglio gli scenari storici. Tra queste, possiamo sicuramente annoverare Velvet Assassin, che gioca gran parte delle sue carte sul realismo delle ambientazioni e dei dialoghi fra personaggi di contorno (la figura della Szabo, però, è "trasfigurata" in modo affascinante). In termini di gameplay, invece, il titolo fa una certa fatica a reggere il passo dei giganti dello stealth: in un videogame si tratta di una doppia limitazione, dal momento che la tensione portata dallo schema di gioco si riflette anche sugli aspetti narrativi, influenzandone la potenza. Lo sanno bene gli ideatori della serie Death to Spies, che hanno invece donato alle loro creature una struttura che pone l'attendibilità sopra ogni altra caratteristica, sia da punto di vista storico che nella realistica difficoltà del gameplay. Le lunghe camminate fra le fila dei nazisti, avvolti in un travestimento mai troppo sicuro, trasmettono tutto il pathos che ci si aspetterebbe da una simile situazione, proprio perché sappiamo che una mossa falsa, come una mostrina fuori posto, basterebbe a farci spedire al creatore. Nell'ultimo episodio, inoltre, le azioni del controspionaggio russo anni '40 entrano in un territorio di confine con la Guerra Fredda, con notevoli punti di contatto con quel Ian Fleming che si era ispirato, nei romanzi del suo 007, alla stessa agenzia protagonista di DtS, la SMERSH, per delineare i contorni delle organizzazioni nemiche. Se però vogliamo ritrovare un soggetto propriamente hard-boiled in un contesto spionistico, il gioco da citare è assolutamente The Saboteur: linguaggi, modi e azioni del protagonista Sean Devlin (ispirato al personaggio storico William Grover) coincidono quasi perfettamente con quelli del tipico "eroe da bar" della letteratura e del

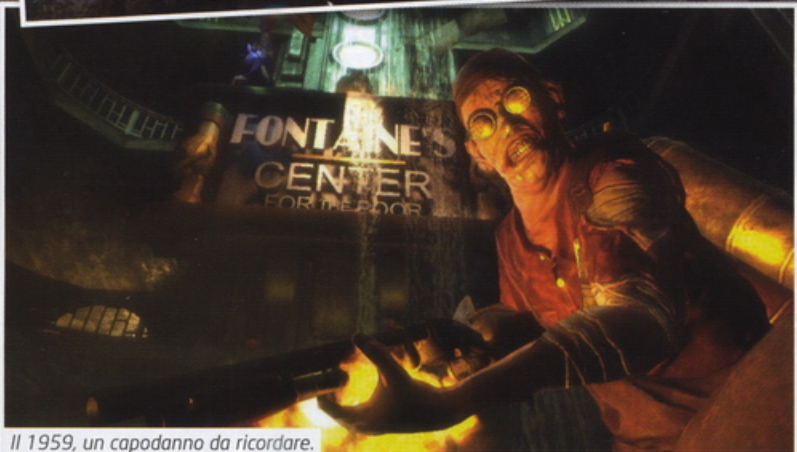
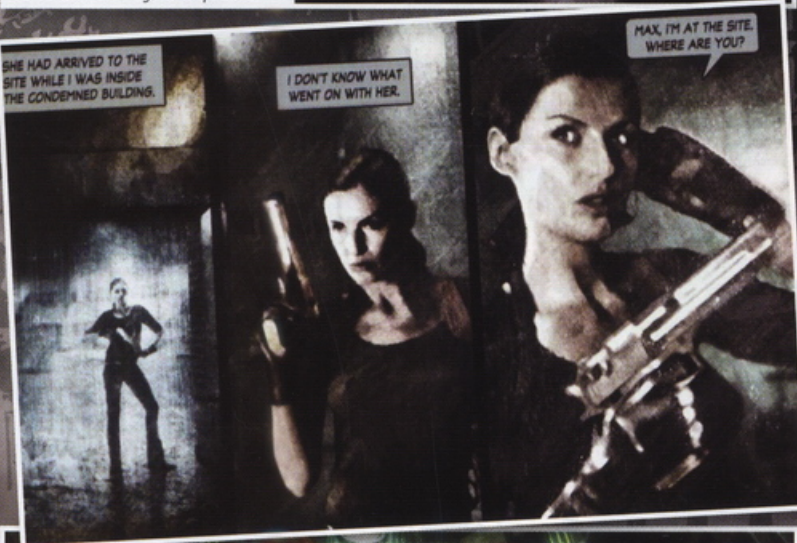
Anche se in forma più semplice, i fumetti del primo Max Payne utilizzano suggestioni pittoriche vicine al grande Dave McKean.

Le affinità cromatiche tra The Saboteur e il fumetto Sin City appaino evidenti. Tuttavia, nell'ambito dei videogame, sono state una gradita sorpresa.

È DIFFICILE TRACCIARE UNA LINEA NETTA CHE SEPARI LE STORIE DI SPIE DAL NOIR, E LA COSA È VERA ANCHE PER I VIDEOGAME

1960, PICNIC SUL FONDO DEL MARE

BioShock l'abbiamo già portato a margine una volta, nel dossier sui mostri della fantascienza, e per varie ragioni ci sembra giusto farlo anche in questa occasione: la serie in questione è, allo stesso tempo, un ibrido adatto a tutte le occasioni e un oggetto di difficile collocazione, almeno sul piano della sceneggiatura. La città sottomarina di Rapture non può che riferirsi al periodo considerato per gran parte dell'articolo, visto che la sua fondazione è fatta risalire al 1947, ma le tecnologie usate dai cittadini si sono evolute in modo del tutto autonomo rispetto al resto del mondo (totalmente ignaro dell'esistenza della metropoli), grazie all'intervento delle menti geniali che Andrew Ryan ha portato sul fondo del mare. Come nel caso di Fallout, ogni elemento di design (particolarmente vicino all'art decò e al futurismo) è stato curato in modo molto preciso, al punto da evocare la definizione di "Steampunk" senza mai spiegare, nella sostanza, la fonte d'energia che alimenta le enormi strutture di Rapture.

Il nuovo XCOM ha quel non so ché da "Ai confini della realtà". In termini visivi, però, la questione si fa ancora più interessante e complessa.

GLI IDEATORI DELLA SERIE DI FALLOUT HANNO IMMAGINATO IL 2160 COME L'AVREBBERO VISTO GLI SCRITTORI E GLI ILLUSTRATORI DEGLI ANNI '50

Sarò un nostalgico, ma per me il volto di Max Payne è questo.

Il 1959, un capodanno da ricordare.

cinema, anche se con conseguenze molto meno "riflessive" rispetto ai modelli citati fin qui. E naturalmente non possono essere casuali le somiglianze tra l'impianto grafico di TS e le tavole del già citato Sin City, con un bianco e nero macchiato di colore usato sia per esigenze espressive, sia per sottolineare elementi legati al gameplay.
In termini di aderenza alla storia, invece, la situazione è ben diversa: TS è un titolo in bilico tra i fatti reali, che hanno visto i nazisti padroni di Parigi, e le speculazioni pseudo-sci-fi sulla potenza militare del Reich. Enormi dirigibili solcano la metropoli stagliandosi su di un cielo plumbeo e inquietante, mentre i reparti speciali delle SS, perennemente intenti a bruciare i libri per strada, sembrano usciti dagli incubi totalitari di Ray Bradbur nel romanzo Fahrenheit 451.

APOCALISSI D'EPOCA

Siamo partiti dalla fantascienza e torniamo alla fantascienza, tanto molti di voi hanno già capito che sono una specie di fanatico: in particolare, nelle prime righe abbiamo evocato una serie, quella di Fallout, in cui è stata messa in atto una vera e propria trasfigurazione estetico-funzionale di un particolare decennio, immaginando il 2160 come l'avrebbero visto gli scrittori e gli illustratori degli anni '50. Il design di oggetti e architetture, infatti, risponde a ciò che in quel periodo poteva essere considerato "avveniristico", grazie a forme "morbide" che mettono in risalto il naturale ottimismo di un'epoca, almeno secondo gli studiosi del valore simbolico dell'architettura.
Anche dal punto di vista strettamente tematico, Fallout parte dalle radici della letteratura post-apocalittica moderna, da "Io sono leggenda" in poi, offrendo in seguito tante piccole perle sparse per le quest o negli elementi d'atmosfera, persino nella colonna sonora dell'ultimo capitolo: canzoni dal tono sereno come Way Back Home cantata da Bob Crosby o Anything Goes di Cole Porter suonano come un stilosa dissonanza mentre le cervella dei mutanti saltano in aria; un brano come Civilization (di successo anche in Italia alla fine degli anni '60, con il titolo di "Bingo Bongo Bango") allude invece al tema del razzismo, presente anche in Fallout con la discriminazione dei Ghoul, con un testo scritto in anni ancora bui per i neri americani.
Sono i veri anni '60, invece, quelli evocati da Irrational Games con XCOM, ispirato molto liberamente alla quasi omonima serie di strategici: naturalmente gli appassionati possono disquisire sull'opportunità di introdurre un gameplay e un'epoca completamente diversi rispetto ai capisaldi della saga, che comunque ha già subito vari cambi di rotta, ma in questa sede vogliamo lasciarci cullare dall'indiscusso carisma che queste scelte hanno comportato, complici le atmosfere da "Twilight Zone" ammirate nei video e negli screenshot. La presenza aliena sembra più sfumata rispetto alle caciare fantascientifiche a cui siamo abituati, a tutto beneficio di un'investigazione che riprende comunque il nodo centrale di XCOM: gli extraterrestri vogliono sempre invadere la Terra, ma il loro progetto finale e le loro strategie risultano difficili da comprendere almeno quanto il loro aspetto estetico; lo stesso accade in alcuni episodi de "Ai confini della Realtà", dove la paura di un nemico concreto ma di fatto sconosciuto, come il Comunismo, ha portato a rappresentazioni paranoiche ed estranianti delle minacce dallo spazio. E ora lasciatemi, che ho da finire il mio whiskey e voglio fumare in pace un intero pacchetto di sigarette, ascoltando "One more kiss dear" e sognando di uomini in cravatta che cercano gli alieni nel loro bel giardino middle class. Beh, pur arrampicandomi sugli specchi alla ricerca di una chiusura appropriata, ho detto qualcosa di molto vicino alla verità... ■

THE GAMES MACHINE

Provato l' *attesissimo*
Dead Space 2. Le imperdibili *anteprime*
***di* Battlefield 3 e The Darkness II**
Inoltre, il fantastico gioco completo
Sacred 2 e un DVD con 8 GB tutti da
provare a *SOLI 3,91 € in più!*

Edizione solo Carta € 3,99
Edizione con DVD € 7,90
Da 22 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
270
Marzo '11

THE GAMES machine

SPAZIALE!
Dead Space 2
EA ci terrorizza nello spazio profondo!

ADRENALINICO!
Zeit 2
Uno shoot 'em up per due pollici!

CLAMOROSO!
The Darkness II
TGM vi racconta i segreti di una serie che sta per arrivare su PC. In esclusiva!

BATTLEFIELD 3
Un motore nuovo di zecca per uno sparatutto da urlo!

DOSSIER
CREATIVITÀ VIDEOLUDICA E PULP GENERATION.
DUE SPECIALI PER ENTRARE NEL CUORE DEL MONDO PC!

Games for Windows
PC DVD
FALLEN ANGEL SACRED 2
16
www.pegi.info
ASCARON
DEEP SILVER

Chiedila subito al tuo edicolante!